

# ИГРА КАК МЕТОД РЕШЕНИЯ ПРОЕКТНЫХ ЗАДАЧ У СТУДЕНТОВ- ДИЗАЙНЕРОВ

*Сусарова К. С.*

*Уральский федеральный университет имени первого  
Президента России Б. Н. Ельцина,  
Екатеринбург*

Аннотация. В тексте анализируется феномен игры и ставится вопрос об эффективности использования игрового метода проектирования в образовательном процессе студентов-дизайнеров.

Abstract: The author of the article analyzes the phenomenon of games and raises the question of the effectiveness of using gaming design methodology in the education process for design students.

Ключевые слова: игра, дизайн, игровое проектирование, групповое проектирование, проект.

Keywords: game, design, game design, group design, project.

Большинство исследователей дизайна пришли к выводу о том, что данный вид деятельности находится на стыке функционального и эстетического. За основу можно взять определение Т. Мальдонадо: «Дизайн — формотвор-

ческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств промышленных изделий. Эти качества включают и внешние черты изделий, но главным образом структурные и функциональные связи, которые превращают изделия в единое целое, как с точки зрения потребителя, так и с точки зрения изготовителя». Поэтому любой, особенно начинающий, дизайнер как человек творческий сталкивается с проблемой творческого ступора. Данная трудность может возникнуть как от недостатка креативных идей, так и от их переизбытка, связанного с достаточно широкой темой проектирования. Автор статьи предлагает использовать игровой метод для разрешения трудностей, с которыми сталкивается студент-дизайнер в ходе проектирования.

С игры постепенно снимается «клеймо» пустяка, забавы, развлечения, игра становится серьезным инструментом профессиональной деятельности. Игра, по мнению Герберта Спенсера, является родом тренировки, несущей не только пользу, но и «приносящей удовольствие». Природу игры он видел в том, что игры-соревнования и игры-состязания позволяют реализовать инстинкты человека. Кроме этого, он объявляет игру тренировкой не только «низших способностей» (инстинктов), но и гигиеной ума. Игра способствует обмену социально-культурным опытом между участниками, раскрывает личностные качества человека и способствует развитию навыков вза-

имодействия в коллективе и закреплению или изучению социальной этики. Игра - это форма социального творчества, стимулирующая креативность, активность и ответственность личности. У разных людей разные особенности восприятия и обработки информации, игра позволяет задействовать все органы чувств, что способствует полноценному усвоению материала. Поэтому сейчас игра активно применяется в педагогической деятельности для развития творческих способностей у детей. «Игра обучает, развивает, воспитывает, социализирует. Игра помогает раскрытию творческого потенциала ребенка, поэтому она стала неотъемлемой частью воспитания и обучения учащихся всех возрастов» [2]. Все больше набирает обороты использование деловых игр среди студентов.

Однако игра как метод дизайн-проектирования встречается достаточно редко. В. Н. Бурков и Д. А. Новиков определяли игровое проектирование как ограниченное во времени целенаправленное изменение отдельной системы с установленными требованиями к качеству результатов, возможными рамками расхода средств ресурсов и специфической организацией [1]. На основе работы нидерландского философа Йохана Хейзинги «Человек играющий», вышедшей в 1938 году, автор выделяет следующие функции игры необходимые для проектирования:

- Коммуникативная – объединение коллекти-

ва, установление эмоционального контакта;

- релаксационная – создание благоприятной, ненапряженной атмосферы;

- социализирующая – включение личности в группу с общими целями и интересами;

- обучающая – закрепление знаний и навыков, нахождение нестандартных путей решения проблемы;

- компенсаторная – позволяет участнику восполнить нереализованные возможности в творческой, интеллектуальной или профессиональной деятельности; направить разрушительную для личности и социума энергию в нужное русло; отдохнуть от хаоса окружающего мира;

- гедонистическая – доставление человеку бескорыстной радости и наслаждении прекрасным. Немецкий философ Фридрих Шиллер в «Письмах об эстетическом воспитании человека» пишет о том, что идеал красоты можно найти в игре, где соревнуются в силе, остроте ума и прочих талантах;

- развития воображения, фантазии.

В основу игрового проектирования положены проектная и игровая деятельность. Поэтому для корректного понимания метода игрового проектирования и для определения его сильных сторон найти точки соприкосновения игры и проекта, представленные в таблице.

Точки соприкосновения	Игра	Проект
Целеполагание	Выигрыш	Готовый конкурентоспособный продукт
Принцип системности	Целое, складывающиеся из взаимосвязанных частей. Нарушение или удаление одного элемента системы, ведет к ее разрушению.	
Ограниченность во времени	Возможность корректировать временной диапазон	Четкие рамки времени, зависящие от заказчика
Стадийность	1. знакомство с правилами 2. Процесс игры 3. Завершение игры, получение результатов 4. Анализ результатов Поиск методов решения	1. Получение технического задания (ТЗ) 2. Поиск методов решения 3. Разработка проекта 4. Завершение проекта 5. Анализ результатов
Оценка ситуации и поиск решения	В процессе игры	Перед началом проектирования
Ограничения	Правила	ТЗ

Из таблицы можно сделать вывод о том, что с помощью игрового проектирования нельзя получить готовый продукт. Однако игровой метод проектирования позволяет рационально сочетать как теоретические знания, так и их практическое применение, что позволяет генерировать большое количество идей и делать их корректную выборку для дальнейшего их усовершенствования.

Преимущества игрового метода проектирования заключается в следующем:

- может включать в себя совокупность других методов и подходов, такие как: системный подход, сценарный подход, метод аналогов, метод ассоциаций и многое другое;

- позволяет участникам полностью раскрыться. Игровой метод проектирования моделирует реальную систему разработки проекта, но включая послабления характерные для игры. Это позволяет участникам не бояться совершать ошибок, с последующим их анализом, и принимать активное участие в процессе;

- учит работать в команде, осознание не только личной, но и коллективной ответственности. Развивается навык делового общения, навык самопрезентации, участник получает возможность проявить свои лидерские качества;

- тимупирует игроков к новым идеям и решениям за счет принципа оппозиционности. Основная цель игры – выигрыш. Так же и в игровом проектировании – желание показать себя с лучшей стороны, умение проявить свои

профессиональные качества;

-сжатые рамки времени и нестандартность ситуации ориентирует игроков на освоение новых методик проектирования;

-помогают развить критическое мышление и развивают умение отстаивать личную точку зрения. На важном этапе анализа результатов игры участникам необходимо не только доказать целесообразность и эффективность своих идей, но и корректно оценить плюсы и минусы проекта соперников. Необходимо разобрать ошибки, допущенные во время игры и найти способы их устранения;

-ключевое преимущество для студентов-дизайнеров заключается в том, что во время игры задействуется логическое + образное; рациональное + эмоциональное; конструктивное + интуитивное. Использование обоих полушарий мозга характерная особенность профессиональной деятельности дизайнеров.

-опыт людей из других областей. Игра позволяет задействовать не только дизайнеров, но и целевую аудиторию, инвесторов и других профессионалов, заинтересованных в реализации проекта.

Игровое проектирование в процессе профессионального обучения позволяет повысить профессиональное мастерство студентов, задействовать теоретические знания на практике, стимулирует их творчество, готовит к работе в коллективе, развивает конкурентные качества студента, что способствует эффективному достижению поставленных целей.

### Литература

1. Крюкова Е. А. Введение в социально-педагогическое проектирование: Учеб. пособие к спецкурсу. М.: 2002.— 207с.

2. Панфилова А. П. Метод проектов и технология игрового проектирования в образовательном процессе: сравнительный анализ / FORMING AND QUALITATIVE DEVELOPMENT OF MODERN EDUCATIONAL SYSTEMS Materials digest of the LXIV International Research and Practice Conference and III stage of the Championship in Pedagogical sciences (London, September 26 - October 01, 2013. Chief editor - Pavlov V. V. London, 2013. С. 97–101.

3. Сокольникова Н. М. Методика преподавания изобразительного искусства: учебник. М. : Издательский центр «Академия», 2012. — 256 с.

4. Хёйзинга Й. HomoLudens; Статьи по истории культуры. М. : Прогресс — Традиция, 1997. — 416 с.